



**PENERAPAN MODEL *ROLE PLAYING* UNTUK  
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS MATERI  
PROKLAMASI KEMERDEKAAN INDONESIA  
KELAS V SDN 6 TERBAN KUDUS**

**Oleh  
BESTY ROSMALASARI  
NIM 201133159**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MURIA KUDUS  
2015**



**PENERAPAN MODEL *ROLE PLAYING* UNTUK  
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS MATERI  
PROKLAMASI KEMERDEKAAN INDONESIA  
KELAS V SDN 6 TERBAN KUDUS**

**SKRIPSI**

**Diajukan kepada Universitas Muria Kudus untuk Memenuhi  
Salah Satu Persyaratan dalam Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

**Oleh  
BESTY ROSMALASARI  
NIM 201133159**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MURIA KUDUS  
2015**

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

### MOTTO

“Orang yang malas telah membuang kesempatan yang diberikan Tuhan, padahal Tuhan tidak pernah menciptakan sesuatu dengan sia-sia.” (Mario Teguh)

### PERSEMBAHAN

Teriring alunan doa dan puji syukur kehadiran Allah

SWT kupersembahkan skripsi ini untuk:

- Orang tuaku tercinta, Bapak H. Guntur Irianto dan Ibu Hj. Puji Risma Ekasari yang senantiasa memberikan dukungan materi dan ketulusan doa disetiap langkah hidupku.
- Nenek dan Kakek serta Kakakku tercinta Arshelly Rosmaladewi yang senantiasa mewarnai hari-hariku.
- Penyemangatku Mohamad Isroi Musthofa, Candra Purnama Dewi, Wulan Ayu Safitri, Ani Lestari, Dina Noor Diani E.P, Istiya Safitri, Erik Ardi Pranata dan Agus Triono yang selalu memberikan semangat dan inspirasi untuk maju.
- Teman-teman PGSD Angkatan 2011 serta almamater.

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi oleh Besty Rosmalasari (NIM 201133159) ini telah diperiksa dan disetujui untuk diuji.

Kudus, 19 Agustus 2015

Pembimbing I



**Drs. Susilo Rahardjo, M.Pd**  
**NIP. 19560619 198503 1 002**

Kudus, 28 Juli 2015

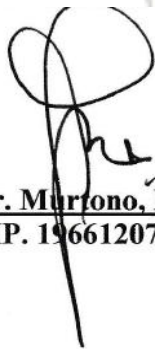
Pembimbing II



**Ika Oktavianti, S.Pd, M.Pd**  
**NIDN. 0631108401**

Mengetahui,

Ka. Prodi PGSD



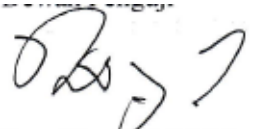
**Dr. Murtono, M.Pd.**  
**NIP. 19661207 199203 1 003**

## PENGESAHAN PENGUJI

Skripsi oleh Besty Rosmalasari (NIM 201133159) ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 29 Agustus 2015 sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Kudus, 3 September 2015

Dewan Penguji

  
**Drs. Masturi, M.M.**  
NIS. 0610713020001001

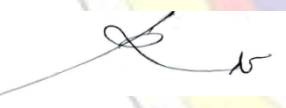
Ketua

  
**Ika Oktavianti, S.Pd., M.Pd.**  
NIDN. 0631108401

Anggota

  
**Erik Aditia Ismaya, S.Pd., MA.**  
NIDN. 0623038604

Anggota

  
**Wawan Shokib Rondli, S.Pd., M.Pd.**  
NIDN. 0615037901

Anggota

Mengetahui,

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dekan,

  
  
**Dr. Slamet Utomo, M.Pd.**  
NIP. 19621219 198703 1 015



## **PRAKATA**

Puji syukur kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik, hidayah dan inayah-Nya sehingga penelitian dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Penerapan Model *Role Playing* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia Kelas V SDN 6 Terban Kudus”. Skripsi ini disusun untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan pada program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan di Universitas Muria Kudus.

Terselesainya skripsi ini tentunya banyak bantuan, dorongan, masukan dan bimbingan yang peneliti terima. Oleh karena itu peneliti menyampaikan terima kasih kepada.

1. Dr. Slamet Utomo, M.Pd, Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus yang telah menyetujui pengesahan skripsi.
2. Dr. Murtono, M.Pd, Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus yang memberikan banyak informasi selama masa perkuliahan.
3. Drs. Susilo Rahardjo, M.Pd, sebagai Dosen Pembimbing I yang memberikan banyak informasi mengenai penulisan skripsi dan membimbing serta mengarahkan peneliti dalam penyusunan penulisan skripsi ini.
4. Drs. Masturi, M.M, sebagai pengganti Dosen Pembimbing I yang telah mendampingi saat ujian skripsi berlangsung dan mengarahkan dalam penulisan skripsi.

5. Ika Oktavianti, S.Pd, M.Pd, sebagai Dosen Pembimbing II yang dengan sabar memberikan waktunya untuk membimbing peneliti, memberikan arahan dan motivasi kepada peneliti dalam penyusunan pembuatan skripsi ini.
6. Seluruh dosen Program Studi PGSD FKIP UMK yang dengan ikhlas mendidik dan memberikan pengajaran kepada peneliti hingga selesainya tugas.
7. Tumari, S.Pd, Kepala Sekolah SDN 6 Terban Jekulo Kudus yang memberikan kesempatan dan izin untuk melaksanakan penelitian.
8. Seluruh siswa kelas V SDN 6 Terban Jekulo, Aris Munandar, S.Pd, seluruh guru dan karyawan SDN 6 Terban Jekulo Kudus yang telah membantu dalam pelaksanaan penelitian.
9. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu telah membantu peneliti demi kelancaran dan keberhasilan dalam penyusunan skripsi ini.

Semoga semua kebaikan yang telah diberikan kepada peneliti mendapat balasan dari Allah SWT. Akhirnya demi kesempurnaan skripsi ini, peneliti mengucapkan terima kasih atas kritik dan saran yang membangun. Peneliti berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi peneliti khususnya dan bagi para pembaca umumnya serta dapat meningkatkan mutu pendidikan.

Kudus, 20 Agustus 2015

Peneliti



Besty Rosmalasari



## ABSTRACT

Rosmalasari, Besty. 2015. *Application of the Model Role Playing to Improve Learning Outcome of Social Studies in the Material of Independence Proclamation Indonesia of the Fifth Grade Student of SDN 6 Terban Kudus*. Teacher of Elementary School Education, Teacher Training and Education Faculty, Muria Kudus University. Advisor: (1) Drs. Susilo Rahardjo, M.Pd (2) Ika Oktavianti, S.Pd, M.Pd

Key Words : *Role Playing, Learning Outcome, Indonesian Proclamation of Independence*

This research is aimed to describe the application of the model role playing and to find out whether can improve in social studies classroom materials proclamation of Indonesian independence of the fifth grade students of SDN 6 Terban, Kudus.

Learning outcomes are the changes that happen to students to achieve educational goals in the teaching and learning processes related to some aspects of cognitive, affective and psychomotor. Role playing or playing a role is a learning model by giving specific roles to students in the form of involvement of actual experience designed by the teacher and played by the students. The hypothesis of action research is the use of role playing learning model can improve in social studies materials proclamation of Indonesian independence for fifth grade students of SDN 6 Terban.

This research is a classroom action research. It was conducted at SDN 6 Terban, Kudus, while the subject is students of fifth grade students that consist of 14 students. The study consist of two cycles, each cycle consisting of four stages: planning, implementation, observation and reflection. The independent variable model of role playing. The dependent variable is the result of social studies. The methods of the collecting the data that is used were; interview, observation, documentation and test. Mechanical analysis of qualitative and quantitative data.

The research of the result there is increasing thoroughness value social studies cognitive learning outcomes of students on the material proclamation of Indonesian independence significantly between the first cycle (64.3%), and the second cycle (85.7%). Supported by an increase in affective student learning outcomes in the first cycle 60.3% (enough) to 79.3% (good) cycle II. And increased psychomotor domain of learning outcomes in the first cycle 66.0% (enough) to 78.3% (good) cycle II. Teaching skills using role playing learning models also increased in the first cycle of 67.5% (good) to 83.4% (good). The result of the research shows that the use of a model of role playing can improve

student learning outcomes in Indonesia's independence proclamation material of fifth grade students of SDN 6 Terban, Kudus.

Based on the results of classroom action research conducted of fifth grade students of SDN 6 Terban,Kudus it can be concluded that the application of the model of role playing can improve student learning outcomes in social studies classroom materials proclamation of Indonesian independence of SDN 6 Terban,Kudus.

Suggestions for teachers, role playing can use the model as a reference in teaching and learning proses, students should be more active in learning, schools should provide facilities and learning resources are adequate to support the improvement of the quality of learning.



## ABSTRAK

Rosmalasari, Besty. 2015. *Penerapan Model Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia Kelas V SDN 6 Terban Kudus*. Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus. Dosen Pembimbing (1) Drs. Susilo Rahardjo, M.Pd (2) Ika Oktavianti, S.Pd, M.Pd

Kata Kunci : *Role Playing, Hasil belajar, Proklamasi Kemerdekaan Indonesia*

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan model *role playing* dan menemukan peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS materi proklamasi kemerdekaan Indonesia kelas V SDN 6 Terban Kudus.

Hasil belajar merupakan perubahan yang terjadi pada diri siswa untuk mencapai tujuan pendidikan dalam proses belajar mengajar yang terkait beberapa aspek yaitu aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. *Role playing* atau bermain peran merupakan sebuah model pembelajaran dengan cara memberikan peran-peran tertentu kepada siswa dalam bentuk keterlibatan pengalaman sesungguhnya yang dirancang oleh guru dan diperankan oleh siswa. Hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah penggunaan model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar IPS materi proklamasi kemerdekaan Indonesia bagi siswa kelas V SDN 6 Terban.

Penelitian tindakan kelas dilaksanakan di kelas V SDN 6 Terban dengan subjek penelitian 14 siswa. Penelitian ini berlangsung selama dua siklus, setiap siklus terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Variabel bebas model *role playing*. Sedangkan variabel terikat adalah hasil belajar IPS. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, observasi, dokumentasi dan tes. Teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif.

Hasil penelitian terdapat peningkatan ketuntasan nilai hasil belajar IPS ranah kognitif siswa pada materi proklamasi kemerdekaan Indonesia yang cukup signifikan antara siklus I (64,3%), dan siklus II (85,7%). Didukung dengan peningkatan hasil belajar ranah afektif siswa pada siklus I 60,3% (cukup) menjadi 79,3% (baik) siklus II. Peningkatan hasil belajar ranah psikomotorik pada siklus I 66,0% (cukup) menjadi 78,3% (baik) siklus II. Keterampilan mengajar dengan menggunakan pembelajaran model *role playing* juga mengalami peningkatan pada siklus I 67,5% (baik) menjadi 83,4% (baik). Hal itu membuktikan bahwa penggunaan model *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi proklamasi kemerdekaan Indonesia kelas V SDN 6 Terban Kudus.

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan pada kelas V SDN 6 Terban Kudus dapat disimpulkan bahwa penerapan model *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran IPS materi proklamasi kemerdekaan Indonesia kelas V SDN 6 Terban Kudus. Saran untuk guru yaitu hendaknya menggunakan model *role playing* sebagai referensi dalam memilih model pembelajaran, siswa hendaknya lebih aktif dalam pembelajaran, sekolah

hendaknya menyediakan fasilitas dan sumber belajar yang memadai dalam menunjang peningkatan kualitas pembelajaran.





## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>SAMPUL .....</b>	<b>i</b>
<b>LOGO .....</b>	<b>ii</b>
<b>JUDUL .....</b>	<b>iii</b>
<b>MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>PERSETUJUAN PEMBIMBING .....</b>	<b>v</b>
<b>PENGESAHAN PENGUJI .....</b>	<b>vi</b>
<b>PRAKATA .....</b>	<b>vii</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>ix</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xviii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xx</b>
<b>DAFTAR BAGAN .....</b>	<b>xxii</b>
<b>DAFTAR DIAGRAM .....</b>	<b>xxiii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xxiv</b>

### **BAB I PENDAHULUAN**

1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	5
1.3 Tujuan Penelitian .....	5
1.4 Kegunaan Penelitian .....	6
1.4.1 Kegunaan Teoritis .....	6
1.4.2 Kegunaan Praktis .....	6
1.5 Ruang Lingkup Penelitian .....	6
1.6 Definisi Operasional .....	7

### **BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS TINDAKAN**

2.1 Kajian Pustaka .....	9
2.1.1 Model Pembelajaran <i>Role Playing</i> .....	9
2.1.1.1 Pengertian Model Pembelajaran .....	9
2.1.1.2 Pengertian Model Pembelajaran <i>Role Playing</i> .....	10



2.1.1.3	Langkah-Langkah Model Pembelajaran <i>Role Playing</i> .....	12
2.1.2	Hasil Belajar .....	14
2.1.2.1	Pengertian Belajar .....	14
2.1.2.2	Pengertian Hasil Belajar .....	15
2.1.2.3	Macam-Macam Hasil Belajar .....	17
2.1.2.4	Taksonomi Hasil Belajar .....	21
2.1.2.4.1	Taksonomi Hasil Belajar Kognitif .....	21
2.1.2.4.2	Taksonomi Hasil Belajar Afektif .....	23
2.1.2.4.3	Taksonomi Hasil Belajar Psikomotorik .....	24
2.1.3	Keterampilan mengajar .....	25
2.1.4	Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) .....	26
2.1.4.1	Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) .....	26
2.1.4.2	Tujuan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) .....	28
2.1.4.3	Strategi Pembelajaran (IPS) .....	30
2.1.4.4	Pelajaran IPS untuk SD .....	31
2.1.4.5	Ruang Lingkup IPS .....	33
2.1.5	Proklamasi Kemerdekaan Indonesia .....	34
2.1.5.1	Beberapa Tokoh Proklamasi Kemerdekaan Indonesia .....	35
2.1.5.2	Sikap Nasionalisme .....	36
2.2	Penelitian yang Relevan .....	37
2.3	Kerangka Berpikir .....	40
2.4	Hipotesis Tindakan .....	42

### **BAB III METODE PENELITIAN**

3.1 Setting dan Karakteristik Subjek Penelitian .....	43
3.1.1 Setting Penelitian .....	43
3.1.1.1 Lokasi .....	43
3.1.1.2 Waktu Penelitian .....	43
3.1.2 Karakteristik Subjek Penelitian .....	44
3.2 Variabel Penelitian .....	44
3.2.1 Variabel Bebas .....	45
3.2.2 Variabel Terikat .....	45
3.3 Prosedur Penelitian .....	45
3.3.1 Siklus I .....	47
3.3.2 Siklus II .....	51
3.4 Metode Pengumpulan Data .....	55
3.4.1 Sumber Data .....	55
3.4.2 Teknik Pengumpulan Data .....	55
3.4.2.1 Wawancara .....	56
3.4.2.2 Observasi .....	56
3.4.2.3 Dokumentasi .....	57
3.4.2.4 Tes .....	58
3.4.3 Instrumen Penelitian .....	60
3.4.3.1 Instrumen Tes .....	60
3.4.3.2 Instrumen Non Tes .....	60
3.4.3.2.1 Pedoman Wawancara .....	60

3.4.3.2.2	Pedoman Observasi .....	61
3.4.3.2.3	Checklist Dokumentasi .....	62
3.5	Validitas dan Reliabilitas .....	63
3.5.1	Validitas .....	63
3.5.2	Reliabilitas .....	66
3.6	Teknik Analisis Data .....	67
3.6.1	Data Kuantitatif .....	67
3.6.2	Data Kualitatif .....	70
3.7	Indikator Keberhasilan .....	73

#### **BAB IV HASIL PENELITIAN**

4.1	Pra Penelitian Tindakan Kelas .....	74
4.2	Hasil Penelitian Siklus I .....	76
4.2.1	Perencanaan .....	77
4.2.2	Pelaksanaan .....	78
4.2.3	Observasi .....	101
4.2.4	Refleksi .....	108
4.3	Hasil Penelitian Siklus II .....	111
4.3.1	Perencanaan .....	111
4.3.2	Pelaksanaan .....	112
4.3.3	Observasi .....	134
4.3.4	Refleksi .....	141
4.4	Simpulan .....	142
4.5	Uji Hipotesis Tindakan .....	144

## **BAB V PEMBAHASAN**

5.1 Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Model <i>Role Playing</i> .....	145
---	-----

5.2 Keterampilan Guru dalam Model Pembelajaran <i>Role Playing</i> .....	152
--	-----

## **BAB V SIMPULAN DAN SARAN**

6.1 Simpulan .....	156
--------------------	-----

6.2 Saran .....	157
-----------------	-----

<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>160</b>
-----------------------------	------------

<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>162</b>
----------------------	------------



## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1 Hasil Uji Coba Kevalidan Soal Tes Siklus I .....	65
3.2 Hasil Uji Coba Kevalidan Soal Tes Siklus II.....	65
3.3 Kriteria Tingkat Keberhasilan Belajar Siswa dalam % .....	69
3.4 Kriteria Aktivitas Belajar Siswa .....	71
3.5 Kriteria Keterampilan Guru dalam Pembelajaran .....	72
3.6 Indikator Keberhasilan Belajar Siswa Kelas V SD 6 Terban .....	73
4.1 Hasil Evaluasi Pra Siklus IPS sebelum Penerapan Model <i>Role Playing</i> pada Siswa Kelas V SD 6 Terban .....	75
4.2 Anggota Kelompok Siswa Kelas V SD 6 Terban sebagai Subjek Penelitian .....	77
4.3 Hasil Evaluasi Aspek Kognitif Siklus I IPS dengan Penerapan Model <i>Role Playing</i> pada Siswa Kelas V SD 6 Terban .....	100
4.4 Hasil Observasi Afektif Siklus I IPS dengan Penerapan Model <i>Role Playing</i> pada Siswa Kelas V SD 6 Terban .....	102
4.5 Hasil Observasi Psikomotorik Siklus I IPS dengan Penerapan Model <i>Role Playing</i> pada Siswa Kelas V SD 6 Terban .....	104
4.6 Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus I IPS dengan Penerapan Model <i>Role Playing</i> pada Siswa Kelas V SD 6 Terban .....	106
4.7 Anggota Kelompok Siswa Kelas V SD 6 Terban sebagai Subjek Penelitian .....	112
4.8 Hasil Evaluasi Aspek Kognitif Siklus II IPS dengan Penerapan Model <i>Role Playing</i> pada Siswa Kelas V SD 6 Terban .....	133
4.9 Hasil Observasi Afektif Siklus II IPS dengan Penerapan Model <i>Role Playing</i> pada Siswa Kelas V SD 6 Terban .....	135
4.10 Hasil Observasi Psikomotorik Siklus II IPS dengan Penerapan Model <i>Role Playing</i> pada Siswa Kelas V SD 6 Terban .....	137



4.11	Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus II IPS dengan Penerapan Model <i>Role Playing</i> pada Siswa Kelas V SD 6 Terban .....	139
4.12	Peningkatan Hasil Belajar Pra Siklus sampai Siklus II IPS dengan Penerapan Model <i>Role Playing</i> pada Siswa Kelas V SD 6 Terban .....	143
5.1	Peningkatan Hasil Belajar Pra Siklus sampai Siklus II IPS dengan Penerapan Model <i>Role Playing</i> pada Siswa Kelas V SD 6 Terban .....	148



## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
4.1 Guru memberikan sedikit materi kepada siswa .....	80
4.2 Guru menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario .....	81
4.3 Guru membentuk siswa menjadi beberapa kelompok .....	82
4.4 Siswa diberi penjelasan oleh guru tentang aturan main .....	83
4.5 Guru memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan drama yang sudah dipersiapkan .....	84
4.6 Masing-masing siswa berada di kelompoknya sambil mengamati kelompok lain yang sedang bermain peran .....	85
4.7 Masing-masing kelompok diberi Lembar Kegiatan Siswa .....	86
4.8 Salah satu siswa membacakan hasil diskusinya di depan kelas .....	87
4.9 Guru memberikan kesimpulan dan pelurusan atas masalah yang telah didiskusikan .....	88
4.10 Guru menunjukkan gambar salah satu tokoh pahlawan .....	91
4.11 Guru menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario .....	92
4.12 Guru membentuk siswa menjadi beberapa kelompok .....	93
4.13 Siswa diberi penjelasan oleh guru tentang aturan main .....	94
4.14 Siswa sedang memerankan skenario .....	95
4.15 Guru mendampingi siswa yang maju untuk memainkan peran .....	96
4.16 Siswa memberikan penilaian atas penampilan kelompok yang maju .....	97
4.17 Salah satu siswa membacakan hasil diskusinya di depan kelas .....	98
4.18 Guru memberikan kesimpulan dan pelurusan atas masalah yang telah didiskusikan .....	99
4.19 Guru menunjukkan gambar salah satu tokoh pahlawan .....	114

4.20	Guru menunjukkan beberapa siswa untuk mempelajari skenario .....	115
4.21	Guru membentuk siswa menjadi beberapa kelompok, masing masing beranggotakan 4-5 siswa .....	116
4.22	Siswa diberi penjelasan oleh guru tentang aturan main .....	117
4.23	Guru memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakukan drama yang sudah dipersiapkan .....	118
4.24	Masing-masing siswa berada di kelompoknya sambil mengamati kelompok lain yang sedang bermain peran .....	119
4.25	Masing-masing kelompok diberi Lembar Kegiatan Siswa .....	120
4.26	Salah satu siswa membacakan hasil diskusinya di depan kelas .....	121
4.27	Guru memberi kesimpulan atas masalah yang telah didiskusikan .....	122
4.28	Guru menunjukkan gambar salah satu tokoh pahlawan .....	124
4.29	Guru menunjukkan beberapa siswa untuk mempelajari skenario .....	125
4.30	Guru membentuk siswa menjadi beberapa kelompok, masing.....	126
4.31	Siswa diberi penjelasan oleh guru tentang aturan main .....	127
4.32	Guru mendampingi siswa yang maju untuk memainkan peran .....	128
4.33	Siswa memberi respon berupa penghargaan terhadap kelompok yang maju .....	129
4.34	Siswa memberikan penilaian atas penampilan kelompok yang maju .....	130
4.35	Salah satu siswa membacakan hasil diskusinya di depan kelas .....	131
4.36	Guru memberikan kesimpulan dan pelurusan atas masalah yang telah didiskusikan .....	132

## DAFTAR BAGAN

Bagan	Halaman
2.1 Skema Kerangka Berpikir .....	41
3.1 Desain Model Pembelajaran Penelitian Tindakan Kelas <i>Kemmis</i> dan <i>Mc. Taggart</i> .....	46



## DAFTAR DIAGRAM

Diagram	Halaman
4.1 Diagram Batang Nilai Siswa Siklus I Aspek Kognitif IPS dengan Penerapan Model <i>Role Playing</i> pada Siswa Kelas V SD 6 Terban .....	101
4.2 Diagram Persentase Hasil Observasi Afektif Siklus I IPS dengan Penerapan Model <i>Role Playing</i> pada Siswa Kelas V SD 6 Terban .....	103
4.3 Diagram Persentase Hasil Observasi Psikomotorik Siklus I IPS dengan Penerapan Model <i>Role Playing</i> pada Siswa Kelas V SD 6 Terban .....	105
4.4 Diagram Persentase Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus I IPS dengan Penerapan Model <i>Role Playing</i> pada Siswa Kelas V SD 6 Terban .....	108
4.5 Diagram Batang Nilai Siswa Siklus II IPS dengan Aspek Kognitif IPS dengan Penerapan Model <i>Role Playing</i> pada Siswa Kelas V SD 6 Terban .....	134
4.6 Diagram Persentase Hasil Observasi Afektif Siklus II IPS dengan Penerapan Model <i>Role Playing</i> pada Siswa Kelas V SD 6 Terban .....	136
4.7 Diagram Persentase Hasil Observasi Psikomotorik Siklus II IPS dengan Penerapan Model <i>Role Playing</i> pada Siswa Kelas V SD 6 Terban .....	138
4.8 Diagram Persentase Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus II IPS dengan Penerapan Model <i>Role Playing</i> pada Siswa Kelas V SD 6 Terban .....	141
5.1 Peningkatan Ketuntasan Hasil Belajar Aspek Kognitif dari Siklus I sampai Siklus II .....	147
5.2 Peningkatan Hasil Belajar Siswa Aspek Afektif Siklus I sampai Siklus II IPS dengan Penerapan Model <i>Role Playing</i> pada Siswa Kelas V SD 6 Terban .....	150
5.3 Peningkatan Hasil Belajar Siswa Ranah Psikomotorik Siklus I sampai Siklus II IPS dengan Penerapan Model <i>Role Playing</i> pada Siswa Kelas V SD 6 Terban .....	151
5.4 Peningkatan Hasil Keterampilan Guru dari Siklus I sampai Siklus II IPS dengan Penerapan Model <i>Role Playing</i> pada Siswa Kelas V SD 6 Terban .....	154



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran .....	163
Lampiran Pra Siklus .....	164
1 Jadwal Pelaksanaan Penelitian .....	165
2 Daftar Siswa Kelas V SDN 6 Terban .....	166
3 Daftar Nilai Harian Siswa Kelas V SDN 6 Terban .....	167
4 Hasil Wawancara dengan Guru Kelas SDN 6 Terban .....	168
5 Hasil Wawancara dengan Siswa V Kelas SDN 6 Terban .....	170
6 Kisi-Kisi Soal Evaluasi .....	172
7 Evaluasi Siklus .....	177
8 Kunci Jawaban .....	189
9 Validitas dan Reliabilitas Siklus I .....	191
10 Validitas dan Reliabilitas Siklus II .....	195
Lampiran Siklus I .....	199
11 Silabus Siklus I .....	200
12 RPP Siklus I .....	204
13 Materi Siklus I .....	212
14 LKS Siklus I .....	227
15 Kisi-Kisi Soal Evaluasi Siklus I .....	228
16 Soal Evaluasi Siklus I .....	230
17 Kunci Jawaban Soal Evaluasi Siklus I .....	234
18 Hasil Ranah Kognitif Siklus I .....	235

19	Lembar Observasi Penilaian Hasil Belajar Afektif Siklus I .....	236
20	Lembar Observasi Penilaian Hasil Belajar Psikomotorik Siklus I .....	244
21	Lembar Observasi Keterampilan Guru Siklus I.....	250
	Lampiran Siklus II .....	266
22	Silabus Siklus II .....	267
23	RPP Siklus II .....	271
24	Materi Siklus II .....	279
25	LKS Siklus II .....	283
26	Kisi-Kisi Soal Evaluasi Siklus II .....	284
27	Soal Evaluasi Siklus II .....	286
28	Kunci Jawaban Soal Evaluasi Siklus II .....	290
29	Hasil Ranah Kognitif Siklus II .....	291
30	Lembar Observasi Penilaian Hasil Belajar Afektif Siklus II .....	292
31	Lembar Observasi Penilaian Hasil Belajar Psikomotorik Siklus II .....	300
32	Lembar Observasi Keterampilan Guru Siklus II.....	306
	Lampiran Administrasi .....	322
33	Permohonan Ijin Penelitian .....	323
34	Keterangan Selesai Bimbingan .....	324
35	Surat Keterangan Penelituan .....	325
36	Pernyataan .....	326
37	Permohonan Ujian Skripsi .....	327
38	Berita Acara .....	328

39	Riwayat Hidup .....	332
40	Penetapan Pembimbing Skripsi .....	333

